DUNGEON MASTER® Guide
Rules Supplement

Arms and Equipment Guide

Copyright 1995 TSR, Inc.

Дополнительные Правила для
Руководства Данжеон Мастера®

Руководство по Оружию И Снаряжению

©1995, TSR, Inc. Авторские права защищены.

Введение

Возрадуйтесь, Дм–ы всего мира!
До этого момента вам приходилось как–то обходить вопросы, касающиеся броней, длины мечей и клинков (и их недостатках) в полевых играх. В лучшем случае, вы просто говорили: “Это похоже на ...”. В худшем случае, вам приходилось отправляться в библиотеку, чтобы найти эту информацию. Некоторые из вас, к счастью, являются специалистами, хорошо знающими историю и ответы на вопросы игроков. Но теперь у вас есть этот файл, который ответит на многие вопросу. *Руководство по вооружению и обмундированию* – наиболее полное собрание информации о бронях, оружии и обмундировании для игр AD&D. Книга рассчитана на то, чтобы помочь ДМ–у и игрокам в том, чтобы расширить выбор оружия и элементов экипировки.

ДМ–ам: Знайте, что информация в этой книге описывает широкий спектр элементов экипировки, рассчитанный на много стилей ведения кампаний. Не бойтесь запрещать какие–либо виды оружия в мире вашей кампании. Этак книга не содержит описание всех видов оружия, известных человеку; она должна лишь расширить выбор игроков и ДМ-ов.

Историческая точность: Было сделано все, чтобы предоставленная информация была как можно более исторически точной. Тем не менее, историки тоже часто спорят друг с другом. Если вы с чем–то не согласны, советуем заглянуть в дополнительную литературу, которая указана ниже.

Оружие: Как самая большая глава в этой книге, глава про оружие включает в себя много уникального. Комментарии бывалых игроков будут отмечены *курсивом*. Эти комментарии нужны для того, чтобы привнести в ролевую игру новые идеи. Также вам будут попадаться нумерованные списки, которые будут содержать интересные исторические факты. Это сделано, опять же, для того, чтобы заготовить идеи для ролевых игр.

Ссылки и дополнительная литература

Ashdown, Charles Henry. **European Arms & Armour.** Brussel & Brussel, New York, 1967.
Brooks Picken, Mary. **The Language of Fashion.** Funk and Wagnalls Company, New York, 1939.
Cassin-Scott, Jack. **Costumes and Settings for Staging Historical Plays--Volume 2, The Mediaeval Period.** Plays, Inc., Boston, 1979.
Duggan, Alfred. **Growing Up in 13th Century England.** Pantheon Books, New York, 1962.
ffoulkes, Charles. **The Armourer and His Craft From the XIth to the XVIth Century.** Dover Publications, Inc., New York, 1912 and 1988.
Gorsline, Douglas. **What People Wore.** Bonanza Books, New York, 1952.
Sichel, Marion. **History of Men's Costume.** Batsford Academic and Educational Ltd., London, 1984.
Stone, George Cameron. **A Glossary of the Construction, Decoration and Use of Arms and Armor in All Countries and in All Times.** Jack Brussel, New York, 1961.
Tarassuk, Leonid, and Blair, Claude, editors. **The Complete Encyclopedia of Arms and Weapons.** Simon and Schuster, New York, 1979.
Yarwood, Doreen. **The Encyclopedia of World Costume.** Bonanza Books, New York, 1978.

Краткое содержание документа:

- Брони
- Щиты
- Шлемы

ГЛАВА 1

Броня

Подбитый доспех (Padded Armor) (AC 8)

Описание: Подбитый доспех, также называемый стеганым, является самым простым доспехом из сделанных человеком. Он состоит из двух или более слоев прочной ткани, набитых ватином и сшитых вместе.
Обычно подбитый доспех закрывает грудную клетку и плечи, хотя полные костюмы такого рода тоже иногда встречались.

Использование в кампании: Подбитый доспех обычно носят бедные и неопытные. Только бедность извиняет тех, кто будет застигнут смертью в такой броне. Объемный и сковывающий движения доспех является жалким подобием кожаного доспеха.
Народное ополчение, группы неопытных бандитов, уличные банды и орды примитивных варваров – вот кто обычно носит такой доспех. Короче говоря, его носят те, у кого не хватает денег на кожаный или создания, не имеющие понятия о дублении кожи.
Подбитый доспех может быть сделан кем угодно. Таким образом, он является защитой для бедняков. Для создания такого доспеха понадобятся лишь нитка да игла, а также работники, которые смогут создать комплект такой брони менее чем за два дня. Надежность и комфорт при ношении такой брони напрямую зависят от мастерства того, кто этот доспех делал. В игре несколько слоев прочной ткани или шкур могут считаться подбитым доспехом в случае, если вы определяете класс брони персонажа.
Подбитая броня очень легко пачкается и быстро изнашивается. Хотя новый комплект такой брони стоит очень дешево, его нужно будет часто менять, даже если о броне хорошо заботились. Вши, пот и испарина, грязь, блохи и другие насекомые сыграют свою роль.
Если ДМ решает, что комплект подбитой брони доживает свои последние дни, AC доспеха может упасть на 1 пункт (до AC 9). Грязная броня дает –2 штраф к спасброскам против болезни и подобных заклинаний.
В идеальных условиях комплект подбитой брони нужно менять раз в несколько месяцев. Тем не менее, во время путешествий через кишащие насекомыми болота или населенных монстрами лесов доспех может быть изношен за несколько дней. В долгое путешествие следует брать “запчасти” для такого доспеха. Экономность при покупке может потом выйти боком.
На самом деле те, кто не может приобрести лучшую броню, могут в ней эффектно показаться. Никто не хочет выглядеть бедно и потрепанно – особенно, когда это так и есть. Украшательство такого рода брони является одним из способов улучшения внешнего вида. У всех армий мира есть щиты и знамена, выкрашенные в их цвета. Это можно увидеть, когда, к примеру, не особо богатый король рекрутирует отряды в деревнях для защиты своих земель. Дети, жены и сестры пытаются сделать все, что могут, чтобы защитить воина, и зачастую они делают именно такие доспехи.
Наиболее бесчестные злые рыцари иногда используют броню с расцветкой врага для того, чтобы замаскировать своих солдат.

Кожаный доспех (Leather Armor) (AC 8)

Описание: Кожаная броня, несмотря на популярное заблуждение, вовсе не такая мягкая и эластичная, как кожа, из которой делают робы друидов или боты рэйнджеров.
Кожаная броня обычно прочная и жесткая, так как она огрублялась в кипящем масле и затем натягивалась на деревянную или каменную модель человека. Получавшиеся нагрудник и защита для плеч комбинировались с туникой и, в условиях холодного климата, с гетрами из шерсти или мягкой кожи.
Использование в кампании: Это – наиболее популярная форма “современной” брони. Материал (кожа и масло) можно найти во всех цивилизованных странах. Необходимо только знать технику кипячения в масле и придания формы, но это несложная задача для того, кто профессионально делает брони.
Броня достаточно дешева и надежна. Пока кожа еще очень неэластична и туга, из нее не делают ничего кроме нагрудника, чтобы минимально ограничить подвижность. Но такая броня не защищает суставы;

тем не менее, это недостаток почти всех видов доспехов.
В тяжелых боевых условиях такую броню, возможно, придется менять еженедельно. Тем не менее, такая броня легко чистится, устойчива к условиям внешней среды и хорошо сопротивляется всем видам эрозии. много воинов средних классов носят такие комплекты брони.
Поскольку кожа является продуктом жизнедеятельности человека (надо же что–то есть), в цивилизованных странах часто носят такие доспехи.
Коровья кожа не годится. А лошадиная, овечья и верблюжья может быть использована. Кожа должна быть толще человеческой, но тоньше, чем шкура медведя или слона.
Еще одно преимущество кожаной брони состоит в том, что в ней можно передвигаться тихо. Хоть она сама по себе не является источником звуков, ее пряжки и крепления могут стукаться друг о друга с тихим звуком; но это можно легко исправить одеванием поверх одежды. Слои одежды заглушат звуки, издаваемые носящим кожаную броню во время передвижения.
Свобода движений, необходимая защита, отсутствие шума, доступность и низкая цена сделали эту броню выбором большинства.

Проклепанный кожаный доспех (Studded Leather Armor) (AC 7)

Описание: Проклепанная кожаная броня имеет очень мало общего с обычной кожаной броней. Кожаная броня – это просто твердый каркас, а проклепанный кожаный доспех мягок и эластичен, так как он представляет собой мягкую кожу с сотнями металлических заклепок. Заклепки находятся так близко друг к другу, что формируют эластичное металлическое покрытие, которое совсем не мешает при режущих и колющих атаках. Мягкая кожа тоже не только каркас для заклепок – она и сама является защитой.
Использование в кампании: Проклепанный кожаный доспех широко используется, как “кольчуга для бедняков” из–за своих металлических составляющих и низкой цены.
Вместо мягкой кожи в качестве каркаса для заклепок можно использовать любую прочную одежду. Заклепки можно делать даже из гвоздей, так что в большинстве случаев недостатка в них не будет. В общем и целом этот тип брони является оптимальным по соотношению веса и защиты.
Обычно такую броню используют пираты и прочие морские разбойники. Такая броня защищает лучше, чем обычная кожаная, что особенно важно во время морских боев, когда щит может быть вообще бесполезен (когда человек взбирается куда–либо или сражается на мачтах).
Для плавания важно то, что вес проклепанного доспеха значительно меньше, чем вес металлического; кроме того, металлическая броня не так удобна. Если носящий броню находится в воде недолго, то по категориям нагрузки можно считать, что он носит обычную кожаную броню. Поэтому большинство морских купцов и бандитов предпочитают эту броню. Но воины, основной функцией которых является защита судна, обычно предпочитают носить нормальную одежду и просто носить щит.
Скаредные купцы, которые иногда перевозят золота больше, чем полагается по грузоподъемности корабля, часто будут приобретать такую броню для того, чтобы снарядить наемников, их охраняющих. Они поплатятся в другом – такая броня, как и подбитый доспех, очень быстро изнашивается. Ведь заклепки протыкают материал, на котором крепятся – и тем снижают его прочность. Часто такие дырочки расширяются, их края рвутся и заклепки просто выпадают. У этого типа брони такие же проблемы с грязью, потом и насекомыми, как и у подбитой брони.

Доспех из кожи с шипами (Spiked Leather)

Это вариация проклепанного доспеха, которую иногда использовали варвары северных стран (ДМ–ы могут считать, что такие доспехи могут использовать гиганты холмов). Как и ясно из названия, этот доспех представляет собой проклепанный кожаный доспех, но с заклепками, которые снабжены острыми шипами. (Странно, что о преимуществах такой брони задумываются все, а вот о том, как ее упаковать или хранить, никто не думает).
Во время борьбы или захватов такая броня причиняет дополнительное повреждение. Маленькие создания получат 1–2 пункта повреждения, существа человеческого размера получат 1–3 пункта, а большое создание получит 1–4 пункта повреждения. Эти параметры приведены лишь для одной атаки; имеется в виду, что броня не наносит повреждения каждый раунд продолжительности захвата, а только лишь раз, при атаке.
Броня с шипами обычно стоит 150% от стоимости проклепанной брони. Обычно такую броню используют гладиаторы, профессиональные бойцы на рингах и прочие специалисты.

Незаметный доспех (Hide Armor) (AC 6)

Описание: Незаметный доспех делают из толстой шкуры больших животных (слонов, к примеру) или из нескольких слоев кож обычных животных, как, к примеру, коров.
Использование в кампании: Такой вид брони слишком толст, тяжел и неудобен. Он весит примерно столько же, сколько и кольчуга, но защищает хуже. Тем не менее, варвары лесов и джунглей обычно носят именно такую броню.
Поскольку по конструкции такая броня очень проста, любая раса даже с низким Интеллектом может сделать такой доспех. Если требуется прочный доспех за низкую цену – то именно такой вид доспеха будет идеальным. Правильное дубление кож увеличит срок жизни доспеха (и отношение общества к человеку в такой броне). Запах же доспеха из не выдубленной кожи очень заметен, о чем вам поведает любой огр.
Без предварительной сушки брони она теряет единицу бонуса к АС. Итак, немного труда – и любой может получить такой доспех, улучшив АС до 6.
Хотя кожаная броня гораздо менее ограничивает движения, хоть она и более долговечна и более эстетична внешне, незаметный доспех защищает гораздо лучше. Это говорит о том, что люди чаще доверяются в бою ловкости и сообразительности, в то время как менее сообразительные гуманоиды предпочитают лучше защитить себя, чтобы избежать смертельного удара.
Как и подбитый доспех, незаметный доспех также можно украшать различными символами. Скорее всего, это будут символы кланов.
Гуманоиды также имеют привычку вешать на броню в качестве устрашения части тел убитых (черепа, скальпы, зубы и челюсти). Больше всего таких знаков отличия обычно носят вожди и шаманы.
Эквивалентом незаметного доспеха является многослойный кожаный доспех. Стоит такой доспех примерно столько же, но он не доставляет таких проблем, как вонь и увеличение вероятности заболеть.
Некоторые цивилизации часто используют именно такой тип брони. К примеру, северные варвары часто носят толстые доспехи такого типа. Некоторые из них верят, что шкуры, которые они носят, придают им свойства животных, с которых эти шкуры были сняты. Шаманы северных племен любят рассказывать истории о уникальных доспехах из шкур животных, которые были благословлены духами племени или духами этих животных. ДМ решит, существуют ли такие шкуры, и, возможно, создаст модуль на основе этой идеи.

Чешуйчатый доспех (Scale Mail) (AC 6)

Описание: Этот вид доспеха представляет собой мягкую кожу, покрытую состыкованными кусочками металла, и напоминает по строению рыбью чешую. Он весит столько же, сколько и кольчуга, но защищает немного хуже. У него нет преимуществ перед незаметным доспехом и бандитской (brigandine) броней.

Использование в кампании: Чешуйчатый доспех – это такой же старый тип доспеха, как и вертикально окаймленный доспех (splint mail). Он очень долго не был популярен в восточных цивилизациях; его создание было слишком трудоемким и отнимало много времени по сравнению с другими видами броней. По AD&D чешуйчатый доспех наиболее часто использовался во время темных веков и в тех областях, где материала для его создания было в изобилии.
Некоторые цивилизации, примерно как и Византия и прочие южные страны, не следили за эволюцией брони, но иногда использовали просто маленькие пластинки металла. Такой вид доспеха был популярен там, где было сравнительно легко добывать железо из руд.
Восточные культуры традиционно предпочитали гибкость, а западные – защиту. Чешуйки уменьшались для того, чтобы сделать броню более гибкой и удобной для ношения. Так что чешуйчатый доспех был удобнее, чем пластинчатые и окаймленные доспехи.
Тем не менее, такая броня требует постоянной починки и хорошего обращения, так как иначе некоторые пластинки могут просто выпасть. У этого вида доспеха те же проблемы с грязью, насекомыми и потом, что и у подбитого доспеха. Мир кампании ДМ–а определит, какая броня преимущественнее – бандитская или чешуйчатая, так как они примерно одинаковы по цене и весу.

Чешуйчатый доспех морских эльфов (Sea Elf Scale Mail)

Весьма сложно сконструированный чешуйчатый доспех можно найти в подводных городах морских эльфов. В основном такой доспех выполняет не защитную, а декоративную функцию. Эту броню можно носить и под водой, так как металл, из которого она сделана, не ржавеет. Чешуйки же крепятся к одежде, сделанной из кож морских угрей, и поэтому такая одежда не подвержена влиянию морской соли. Такую броню носят только богатые эльфы из числа элиты.
Чешуйчатый доспех морских эльфов отличается серебряным покрытием чешуек. Некоторые мастера–

оружейники покрывают такую броню серебром, платиной или даже мифрилом. Такой вид доспеха так же редок, как и эльфийская кольчуга.

Доспех богачей (Coin Armor)

Это вариация чешуйчатого доспеха, функцию чешуек в которой выполняют монеты. Такую броню носят очень редко, но все же ее можно увидеть среди богатых генералов и знати. дин комплект такой брони может стоить до 1000 GP. Их очень редко крадут – люди, которые могут позволить себе такой доспех, скорее всего позаботятся и о его охране. Вариаций такого вида доспеха может быть очень много.

Бандитский доспех (Brigandine Armor) (AC 6)

Описание: Бандитский доспех объединяет свойства чешуйчатого и кожаного доспехов. На мягкую кожу или прочную одежду изнутри крепятся небольшие металлические пластинки. Количество таких пластинок зависит от формы одежды; такой доспех весит меньше, чем чешуйчатый. Есть альтернативный вариант такого вида брони: пластинки служат роль прокладки между двумя слоями одежды.
Использование в кампании: Бандитский доспех легок, и его обычно используют бандиты, воры и т.д. Этот доспех очень тихий, но он уступает в этом подбитому и кожаному доспехам. Доспех весит больше, чем незаметный доспех, но меньше, чем чешуйчатый. Он гораздо более эластичен, чем незаметный доспех, но в случае конструкции с тремя слоями он даже менее гибок, чем чешуйчатый.
Такой вид доспеха – лучшее, что может хорошо сделать обычный оружейник. Такой вид брони исторически (по AD&D) возникает в конец темных веков (Dark Ages). Во времена рыцарства (Age of Chivalry) чешуйчатый и бандитский доспехи будут наверняка представлять собой типичные персональные доспехи.
Бандиты могут сделать такую броню фактически из чего угодно под рукой. Такая броня – хорошая защита от большинства рубящих атак.
Как уже говорилось, бандитская броня гораздо тише, чем большинство металлических доспехов, и поэтому ее часто носят воры и менее уважаемые члены общества.
Рэйнджеры часто имеют такую броню в запасе в качестве дополнения к уже носимым доспехам (кожаным, к примеру). Бедные рэйнджеры запросто могут приобрести такую броню в условиях, когда остальные брони будут недоступны.
Такую броню любят контрабандисты, так как между ее слоями можно много чего спрятать. Карты сокровищ, оружие самозащиты могут быть спрятаны в этой броне или в ее потайных карманах.

Кольчуга (Chain Mail) (AC 5)

Описание: Кольчуга сделана из сцепленных друг с другом колец. Ее всегда носят поверх слоя мягкой кожи или другой одежды, чтобы не допустить раздражения кожи и возможных повреждений.
Использование в кампании: Кольчуга представляет собой стандартную среднюю броню в большинстве фэнтези кампаний. В некоторых местах она так популярна, что может стоить даже меньше бандитского и чешуйчатого доспехов.
Кольчуга лишь немного тяжелее, чем бандитская или незаметная броня и намного легче, чем любой из пластинчатых доспехов. Важно помнить, что кольчуга давит в основном на плечи, и поэтому кажется тяжелее, чем она есть на самом деле. В игре это означает, что через день ношения плечи даже сильнейших воинов начинают уставать. Опытные воины обычно носят с собой еще один комплект доспехов полегче для ношения во время путешествий и ночных дозоров.
Необязательное правило: Непрерывное ношение кольчуги в течение дня дает штраф –2 к броскам на попадание и располагает к боли в спине и головной боли.
Обычно кольчугу носят среднеуровневые бойцы, охранники, купцы и тяжеловооруженные всадники. Цена кольчуги для крестьян равна нескольким годовым доходам. Но некоторые семьи среднего класса хранят, возможно, один–два комплекта кольчуги как напоминание о славном прошлом и для будущих черных дней. Городские стражники и патрули из знати тоже часто носят кольчуги. Она идеальна для коротких путешествий и является поводом похвастаться внешним видом. Всех, кто носит кольчугу с каким–либо видом геральдики, будут приняты за “опытных” путников.
Поскольку саму кольчугу не носят долгие периоды времени, подкладка для нее испытывает те же проблемы, что и подбитые брони. Металлическая кольчуга проржавеет, если ее не смазывать маслом и не чистить еженедельно. Через месяц без чистки броня потеряет единицу бонуса к AC, так как не будет столь гибкой, и колечки могут начать ржаветь.

Кольчуга из крупных колец (Ring Mail)

Этот вид кольчуги отличается от нее тем, что в данном случае колечки пришивают на кожаную (не обязательно кожаную) подкладку. ака броня защищает хуже (AC 7) и имеет те же проблемы с гигиеной, что и подбитый доспех. Группы людей, городские стражники также могут использовать такой вид доспеха.

Окаймленный доспех (Banded Mail) (AC 4)

Описание: Окаймленный доспех сделан из ламинированных горизонтальных полос железа, прикрепленных поверх обычной кольчуги и подкладки под кольчугой. Ламинирование в этом контексте означает сковка очень тонких полос железа вместе, чтобы получить прочную полосу потолще.

Использование в кампании: Этот тип брони обычно используют восточные воины, и этот доспех будет так же популярен, как и пластинчатый, у цивилизаций, похожих на турков; к примеру, у монголов позднего периода или японцев.
В восточных кампаниях окаймленный доспех является предшественником пластинчатой брони. Ведь окаймленный доспех все же будет иметь бреши между полосами, и он не будет давать такой защиты, как более тяжелые пластинчатые доспехи.
Прочность и гибкость такого доспеха делают его идеальным для защиты суставов, где обычно помещают большие металлические полосы. У такой конструкции есть небольшое преимущество над обычной кольчугой: она ограничивает движение металлических полос на торсе. То есть вес такой брони более равномерно распространен по носящему ее, что позволяет носить ее дольше.
Но хотя окаймленный железными полосами доспех защищает лучше, он служит в два раза меньше, чем обычная кольчуга, даже если за ним хорошо заботиться (к примеру – шесть месяцев против трех). И все из–за того, что железные полосы металла легко ржавеют. AC ржавого доспеха не сильно отличается от AC нового, но все дело в эстетике.

Вертикально окаймленный доспех (Splint Mail)

У этого доспеха, являющегося вариацией окаймленного, железные полосы направлены вертикально. Из–за этого боец более ограничен в движении. Такой вид доспеха будет использоваться отсталыми цивилизациями и бедными воинами. Восточные воины вряд ли будут использовать такой доспех.
Защищает он так же, как и горизонтально окаймленный, но он гораздо более утомителен во время длительных боев. К тому же, сломанные пластинки могут ранить того, кто носит такой доспех. Во время боя можно серьезно порезаться около ребер сломанными пластинками. Кроме того, такой доспех так же быстро ржавеет, как и горизонтально окаймленный.
Бедные персонажи могут с легкостью приобрести такую броню.

Бронзовый пластинчатый доспех (Bronze Plate Mail) (AC 4)

Описание: Мягчайший из пластинчатых видов доспехов, бронзовый пластинчатый доспех сделан из тяжелых пластин металла, прикрепленных на бандитский доспех или из нескольких слоев металлических пластинок, прикрепленных на кожаную или подбитую подкладку.
Использование в кампании: Исторически к тому времени, когда пластинчатая броня стала обычной, сталь полностью заменила бронзу как металл для броней. Таким образом, помимо церемониальных доспехов, бронзовые пластинчатые доспехи можно найти в местах, в которых медь и олово встречаются повсеместно, а железо достаточно редко. В целом бронзовый пластинчатый доспех легче и гибче, чем обычный пластинчатый доспех, так как оружейники используют в качестве подкладки под него кожу и плотные ткани вместо кольчуги, которая гораздо тяжелее. Кроме того, для облегчения такого доспеха не прикрепляются пластины для защиты суставов. Большой бронзовый нагрудник и наголенники (ножные латы) часто являются единственным различием между бронзовым пластинчатым и бронзовым чешуйчатым доспехами (или бандитским).
Бронзовый пластинчатый доспех дает большую защиту, чем обычный бандитский доспех или кольчуга и стоит меньше, чем обычный пластинчатый. С тех пор, как доспех начали делать из нескольких слоев брони, он стал менее гибок, чем горизонтально или вертикально окаймленные или другие пластинчатые доспехи.
Кто же будет использовать такую броню, когда есть много других альтернатив? Пластинчатая броня, как будет подробнее пояснено ниже, является признаком знатности для населения. Что может знать простой крестьянин или трактирщик знать о достоинствах или недостатках разных типов пластинчатой брони?

Очень мало, будьте уверены. Фактически, эта броня – такой элемент обмундирования, который стоит немного, не оправдывает своего назначения в бою, но влияет на восприятие окружающими носящего ее. Любой рыцарь приобретет полную пластинчатую броню как только он сможет это сделать, даже если придется продать магические предметы или своего боевого коня. Если у него нет 200 золотых монет, то бронзовый пластинчатый доспех будет для него лучшим выбором.
Несколько приключенцев низкого уровня наверняка купят бронзовый пластинчатый доспех, который будет посеребрен. То есть их кинут на 200 золотых, продав броню низкого качества. После этого обхитривший их купец наверняка смоется из города на несколько недель. А эти неопытные вояки вряд ли поймут, что ошиблись, до того момента, когда меч врага проткнет или повредит доспех.
Но такие доспехи не обязательно будут частью какой–либо аферы. Некоторые цивилизации могут отказаться или забыть про железо и сталь. Таких прецедентов было немало в различной фэнтези литературе. Возможно, что они и не пытались создавать сплавы за всю свою историю. Такие цивилизации учатся работать с бронзой так, что она может даже выглядеть как золото, но использовать ее будут так же, как и сталь. Доспехи из бронзы легко отполировать до зеркального блеска. Некоторые племена побеждали, получив большое моральное преимущество перед врагом благодаря красоте их броней.

Пластинчатый доспех (Plate Mail) (AC 3)

Описание: Пластинчатый доспех является комбинацией кольчуги или бандитской брони с металлическими пластинами, защищающими жизненно важные места, как нагрудник (chest), защита для живота (abdomen) и бандаж (groin). Такой доспех схож по строению с бронзовым пластинчатым доспехом, но он сделан из тяжелых стальных пластин, прикрепленных к прочной подкладке кольчуги или коже. Эти пластины схожи с пластинами на бронзовой пластинчатой броне, но они сделаны с самыми продвинутыми методами металлургии и ламинирования, чтобы обеспечить наилучшие характеристики для боя и наименьший вес.
Бандитская броня в качестве подкладки используется редко, поскольку она недостаточно гибка.
Использование в кампании: Развитие и распространение пластинчатого доспеха началось со времен рыцарства. Такой доспех ассоциировался в основном с Францией, и французские названия частей этого доспеха используются до сих пор.
Наиболее важная металлическая пластина на броне называется the *plastron-de-fer*, или нагрудник в просторечии. Эта пластина защищает грудную клетку и живот от атак. Плечи обычно защищались металлическими наплечниками, которые назывались *epaulieres*. Защищающие ноги пластины назывались *grevieres* (то бишь наголенники), а кольчужные перчатки с металлическими пластинами назывались *gauntlets* и были обычными дополнениями к доспеху. Желателен также какой–нибудь шлем.
Пластинчатый доспех является наиболее обычной формой тяжелой брони в фэнтези кампаниях. Он обеспечивает максимальную защиту за потраченные деньги и достаточно долговечен для того, чтобы месяц за месяцем служить в бою. Он немного тяжелее, чем окаймленный доспех или кольчуга, и, благодаря подгонке под носящего и прочным ремням, более долговечен, чем предыдущие.
Поскольку пластины сделаны таким образом, чтобы быть соединенными с кольчугой под ними, слои кожи или другой подкладки под кольчугой зачастую гораздо тоньше и гибче, чем в случае окаймленного или бандитского доспехов. Пластинчатый доспех совершенствовался многие годы, и теперь он похож на чудо средневекового конструирования.
Рыцари, королевские стражники и хозяева караванов часто носят такую броню. В качестве приза в сражении, пластинчатую броню гораздо легче подогнать под нового владельца, чем полный металлический доспех. Эта броня – выбор наиболее опытных воинов, потому что она легче и удобнее, чем другие полные доспехи.
Пластинчатая броня – это наиболее популярный среди приключенцев тип тяжелого доспеха, как для повседневного ношения, так и для боя.

Большой пластинчатый доспех (Field Plate Armor) (AC 2)

Описание: Большой пластинчатый доспех является наиболее часто используемой формой полного пластинчатого доспеха. Он состоит из имеющих определенную форму металлических листов, подогнанных и склепанных друг с другом для того, чтобы прикрывать все тело. Как и в случае с пластинчатым доспехом, комплект большого пластинчатого доспеха обычно включает в себя перчатки, сапоги и шлем с прорезью (visored helmet). Под такой броней должен находиться толстый слой подкладки.
Использование в кампании: Такую броню носят редко, разве что знатные рыцари в военных кампаниях. Теоретически, комплект большого пластинчатого доспеха значительно лучше пластинчатого

и окаймленного доспехов; на практике же полученная защита компенсируется ухудшенной подвижностью и увеличенным весом доспеха.
Каждый такой доспех очень много стоит и создается персонально для каждого заказчика. Только оружейник – мастер может создать такой доспех или подогнать его под нового владельца. Новый владелец должен быть как минимум такого же размера и строения тела, как и предыдущий.
Помимо большой стоимости, основным недостатком большой пластинчатый брони является недостаток вентиляции через доспех, что приводит в повышенной влажности и даже плесени внутри. Как описано в AD&D® 2nd Edition *Player's Handbook*, доспех можно одеть только за 1d6+4 раундов, причем если ему никто не помогает – то следует утроить это значение. Чтобы снять ее, потребуется 1d4+1 раундов или, если есть помощь, половину от этого времени.
Такую броню могут использовать для церемоний знатные рыцари, к примеру, рыцари Артура.
Большая пластинчатая броня одевается значительно быстрее, чем полная; она создана для долгих боев.
Все тело заключено в металлический каркас, включая даже суставы защищены прочной кольчугой.
Шлем с эмблемой – знак, по которому его можно узнать на расстоянии.
Такую броню можно носить более года без надобности ее полной замены.
Необязательное правило: Это правило используется, если игрок носит плохо чиненый или старый доспех. При каждом сильном ударе (или в случае падения игрока) по броне нужно выкинуть спасбросок против проламывающего удара (Crushing Blow). В случае неудачи доспех спадает или проламывается, успех же означает, что следующий спасбросок нужно будет делать со штрафом –1 к броску. Этот штраф кумулятивен, так что любой чиненый доспех будет иметь шанс развалиться.

Полный (пластинчатый) доспех (Full Plate Armor) (AC 1)

Описание: Полный доспех – это лучший из доспехов, которые можно купить, как по защите, так и по внешнему виду. Идеально подогнанные пластины специально созданы для того, чтобы защищать от стрел и ударов, и доспех как правило обильно украшен гравировкой.
Использование в кампании: Комплекты полного доспеха так же редки, как и мощные магические предметы в фэнтези кампаниях. Магические комплекты полных доспехов являются артефактами, которые хранятся как можно лучше и участвуют в известных квестах.
В большинстве кампаний, количество комплектов полного доспеха может быть посчитано так же легко, как и число королевских рыцарей, которые находятся в прямой вассальной зависимости лично от короля. Во многих королевствах считается преступлением носить полный доспех без разрешения короля.
Такая броня – лучший подарок, который может могучий лорд сделать своему вассалу, к примеру, за служение королевству или как стимул для того, чтобы привлечь к себе больше странствующих рыцарей.
Кроме того, полный доспех – наиболее технологически развитая броня, доступная до конца века рыцарства. Специальные дополнения, сделанные малочисленными мастерами–оружейниками, дают этой броне такой AC. Ее начальная цена – 4000 GP за простой, не украшенный гравировкой и прочим, каркас.
Такой доспех делается индивидуально под какого–либо владельца, в зависимости от его гибкости и т.д.
Когда доспех будет закончен, его будет очень трудно снять без посторонней помощи, для чего и нужен оруженосец (слуга). Оруженосец точит меч своего рыцаря и чистит его лошадь. Тем не менее, рыцари выбирают оруженосцев очень внимательно, поскольку знают, что их жизнь может зависеть от них. Без посторонней помощи рыцарь будет снимать такой доспех 1d10+10 раундов. Оруженосец уменьшает это время в два раза. Если же рыцарь торопится, он может уменьшить это время еще в два раза. В лучшем случае доспех будет снят за три раунда. Но рыцарь, который торопился, одевая доспех, получает –1 ко всем броскам на атаку и –1 к AC. Если же рыцарь решит поправить ремни, чтобы промахиваться не так часто, то ему нужно, то с помощью ассистента ему потребуется еще столько же раундов, сколько и при торопливом ее снятии, а без ассистента – в два раза больше.
Пример: Сэр Хуер выкинул 6 на дайсе 1d10 для того, чтобы снять свою броню, так что ему теперь потребуется 16 раундов. Но помогающий оруженосец уменьшит это время до 8 раундов, а спешка – еще в два раза, то есть до 4 раундов. Штрафы из–за спешки будут сняты, если он потратит 4 раунда (с помощью оруженосца) или 8 раундов (сам) для того, чтобы поправить броню.

Кожаная броня гнома–рабочего (Gnomish Workman's Leather Armor) (AC 7)

Описание: Эта броня – вариация высококачественной кожаной брони гномов (описано в главе Equipment из *The Complete Fighter's Handbook*). Кожаная броня гномов–рабочих представляет из себя кожаную броню с несколькими крючками и мешочками, которые обычно наполнены всякой мелочью – монетками, инструментами, гвоздями и цепочками. Эта броня обеспечивает такую же защиту, как и обычный подбитый кожаный доспех.

Использование в кампании: Обычно такая броня так же тиха, как и обычная кожаная гномья броня высокого качества (без поправок к воровским навыкам). Как обычно бывает в случае с гномьими разработками, такой доспех состоит из множества частей. Расположение крючков и секретных карманов ежедневно меняется, в зависимости от замысла оружейника, так что уже через неделю новый вариант брони будет кардинально в этом смысле отличаться от первого. Такая броня поначалу вмещает не более 10 lbs., из которых до половины может быть скрыто. Важно помнить, что если в броне много всего спрятано, то ее карманы могут слегка постукивать друг о друга, а что–нибудь особо хрупкое может сломаться, выпасть или, в случае с взрывчатыми веществами, взорваться.
Вне гномьего сообщества такой тип брони редко встречается. Люди и эльфы редко прячут вещи, которые они не могут использовать по назначению. Халфлинги же, поскольку любят тырить все, что плохо лежит, могут с достаточной вероятностью носить такую броню. И это может лишь добавить дров в костер неприязни между гномами и халфлингами.
Среди людей и в городах гномы надевают такую броню лишь когда работают в одиночестве, в их мастерских. Они не любят показываться в этом среди общества.

Эльфийская кольчуга (Elven Chain Mail) (AC 5)

Описание: Эльфийская кольчуга представляет из себя единственную броню такого рода, сделанная из легендарного легкого и серебристого металла большой прочности. Даже без магии, эльфийская кольчуга весит в два раза меньше, чем ее человеческое подобие.
Использование в кампании: Эльфы защищают секрет создания такой кольчуги лучше, чем даже своих собственных детей. За всю историю эльфийской расы число эльфов–оружейников, которые знали секреты ковки такой кольчуги, можно сосчитать на пальцах рук. Упомянем, что эти мастера обычно очень стары и необходимость выбора замены встает каждое тысячелетие. Стать таким учеником – высшая честь для эльфа.
Обучение такому искусству – не подарок от богатых или сильных мира сего; эльфов выбирают с помощью магической церемонии.
Люди и дварфы открыли всего лишь несколько секретов эльфийских оружейников, и отнюдь не самых важных. Они знают, что, к примеру, что мифрильное серебро, которое дает чистейшим металлам способность тускло светиться в темноте, как–то взаимодействует с другими веществами. Процесс создания кольчуги никогда не проводился вне кузниц эльфов, и некоторые оружейники считают, что в создании такой кольчуги замешана магия. Кроме того, тот, кто хочет сковать эльфийскую кольчугу, должен видеть магические эманации, излучаемые ею. Эльфы могут видеть его лучше в силу своей природы, а другие могут увидеть его с помощью артефактов. Оружейники дроу работают в схожих условиях. Когда тысячи лет уходят на совершенствование мастерства, мастером будет учтено все. Дварфы называют это несправедливым преимуществом, в то время как людям можно и не пытаться создать что–либо подобное. Жизнь слишком коротка, как они знают, для того, чтобы создать что–то, что они могут украсть или найти в сокровищах драконов.
Эльфийская кольчуга обычно используется эльфийскими войсками, кавалерией и пехотой. Среди серых эльфов и развитых эльфийских цивилизаций – это обычное явление, но это явление редко среди высоких эльфов. Среди лесных эльфов такое использование брони вообще очень редко встречается.
Поскольку материал кольчуги очень крепок и дорог, в тех редких случаях, когда такая броня требует починки, ее обычно относят оружейникам для починки. Чтобы создать комплект такой кольчуги, может потребоваться около 10 лет. Но, поскольку эльфы часто используют такую броню, комплекты можно найти в логовах чудовищ.

Магическая эльфийская кольчуга (Magical Elven Chain Mail)

Обычная эльфийская кольчуга очень редка, но магическая эльфийская кольчуга – это такой дорогой подарок, что только несколько таких комплектов существуют, да и, к тому же, их носят зачастую только королевские особы.
В дополнение к прочности и гибкости такой кольчуги, она еще и весит так мало, что ее можно носить поверх простой одежды, то есть без подкладки. Она так удобна, что в ней можно даже спать. Это делает ее идеальной для путешественников, исключая разве что лучших рыцарей, которые всем броням предпочитают пластинчатые.
Для воров комплект магической кольчуги даже более важен, чем даже *полный пластинчатый доспех* +1. Многие приключенцы потеряли свои жизни, гоняясь за такой броней.

Кольчуга дроу (Drow Chain Mail) (AC 4)

Описание: Кольчуга дроу – это умело сделанная, атласно черная металлическая сеть, которая почти ничего не весит. Она похожа, но не является идентичной, на магическую эльфийскую кольчугу, которая была описана ранее. Обычно такая кольчуга очень похожа на тунику, то есть рубаху без рукавов, потому что дроу позаимствовали у своих лесных родственников предпочтение к удобной и легкой броне.
Использование в кампании: Как и их родичи, живущие под солнцем, дроу изобрели свою форму брони. Дроу определенно используют адамантит, прочнейший метал, который был когда-либо известен, в качестве компонента сплава кольчуги. Адамантит добывается мириадами рас, подобных дроу, в большом количестве, и военные технологии дроу целиком зависят от добычи адамантита.
У этого сплава есть особые свойства, благодаря его характерному излучению, которое дает сплаву эквивалент магического +1. Оружие дроу, щиты, броня и так далее получают бонус +1, и, в зависимости от времени закалки и тайным процессам при ее изготовлении, может увеличиваться аж до +5. Но необходимо знать, что этот сплав не излучает магию, как это принято понимать (при использовании заклинаний типа *Обнаружить магию (Detect magic)* кольчуга не высвечивается).
Когда же созданные дроу предметы, включая броню, попадают на солнечный свет, их магические бонусы начинают немедленно и безвозвратно уменьшаться. Это происходит даже после короткого воздействия солнечного света, так что даже если такой предмет немедленно вернуть во тьму, он все равно продолжит разлагаться. Физический распад начинается после 1d12+8 дней; комплект брони полностью распадется после прошествия еще 1d12 дней.
Если используются крайние меры предосторожности, персонаж может теоретически использовать комплект брони дроу, только если ее носят очень темными ночами и затем возвращают в светонепроницаемое место. К тому же, такая кольчуга должна быть возвращена к месту обитания дроу каждые две недели, чтобы “перезарядить” излучение. Броня должна оставаться на родине два дня за каждый день, проведенный на земле. Иначе магические бонусы брони просто пропадут. Исчезновение этих магических свойств происходит так же, как было описано выше.
Фрагменты, которые останутся после приведения брони в негодность, можно сохранить и перековать в будущем. Однако, полученный металл будет немагическим, пока он не будет подвергнут воздействию соответствующих чар.
Эльфы, живущие на земле, считают, что эта кольчуга недоработана, но начинающие замечают много сходств в сплавах эльфов и дроу. К примеру, то, что эманации родины дроу возрождают их броню, как и лунный свет каким-то образом воздействует на эльфийскую броню из мифрила. Но тот факт, что мифрил – легко кующийся, легкий и чистый, в то время как адамантит – твердый, тяжелый и неудобный для ковки, в расчет начинающими оружейниками не берется.
Однако можно точно сказать, что параллели при ковке эльфийских кольчуг не абсолютны. Где-то далеко в прошлом две расы, когда времена были лучше и когда темные эльфы еще только отступали в земные недра, существовала только одна технология создания таких кольчуг. Но с тех пор дроу открыли что-то, что позволило им исключить мифрил и лунный свет в качестве компонентов тайного искусства ковки. Что они точно открыли – это сплав, который распространеннее мифрила, но не такой устойчивый, как кольчуги эльфов.

Пластинчатый доспех дварфов (Dwarven Plate Mail) (AC 2)

Описание: Кованые черные пластины, сделанные дварфами исключительно для их воинов, тяжелы и непривлекательны как для людей, так и для эльфов. Однако, дварфы всегда уделяли больше внимания защищенности, чем внешнему виду. Воинов, которые носят такие брони, враги часто называют “качающиеся котлы” за внешний вид дварфов в такой броне.

Использование в кампании: Как описано в *Полном руководстве воина (The Complete Fighter's Handbook)* и в *Руководстве по замкам (The Castle Guide)*, высококачественная пластинчатая броня дварфов представляет из себя утяжеленную версию человеческой пластинчатой брони. Она на 50% тяжелее, чем человеческий эквивалент, так что комплект такой брони для дварфа весит столько же, сколько комплект пластинчатой брони для человека.
Кроме того, пластинчатый доспех дварфов обеспечивает такую же защиту, как и *пластинчатый доспех* +1, и спасбросок брони против нанесения ей повреждений получает бонус +6, в дополнение к магическим бонусам, если такие есть. О таких бронях рассказывают много историй, но пластинчатый доспех дварфов часто переживал такие атаки, которые не переживал его владелец.
Как описывалось ранее, дварфы предпочитают боевую эффективность, а не украшательство. Поэтому такой доспех очень редко чем-либо украшают.
Во многом как и эльфы, дварфы не делают таких доспехов не для дварфов. Дело не только в том, что нужно потратить много времени на создание и подгонку такого доспеха, а еще и в том, что они просто неопытны в подгонке такого доспеха под человеческое тело. Дварфы, к тому же, просто игнорируют

такие преимущества, как эластичные части доспехов, так как их свободу движений уже ограничила сама природа.
Большой и полный пластинчатые доспехи у дварфов не существуют. Дело не только в том, что они не хотят быть похожими на маленьких железных големов, а также и в том, что они хотят напугать врагов выражением своего лица. Проблема ограниченности движений тоже играет свою роль в отсутствии таких типов доспехов. Даже если потребовалось бы создать такой доспех для человека, дварфы бы вряд ли бы сделали его достаточно умело – они просто не опытны в этом. Некоторые из них предложили создать полный доспех, но ни один человек не оказался так храбр или глуп, чтобы заплатить за такую броню.
Пластинчатая броня дварфов более долговечно, чем ее человеческий эквивалент. Как описано в Полном руководстве воина (*The Complete Fighter's Handbook)*, считается, что такой доспех в два раза прочнее, чем обычный пластинчатый (если система повреждения доспехов введена).

Магическая пластинчатая броня дварфов (Magical Dwarven Plate Mail)

Магическая пластинчатая броня дварфов весит столько же, сколько и обычная. Но она получает +1 при бросках на проверку AC (но не спасброскам), и численно становится эквивалентна пластинчатой броне +2. ДМ-у может быть проще просто принять AC такой брони за 1 (просто пластинчатая броня дварфов имеет AC 2, а магическая получает бонус 1).

Щиты (Shields) (+1 AC)

Щиты обычно улучшают класс брони персонажа на 1 (или более, если щит магический). Щиты не защищают от атак сзади и сбоку.

Баклер (Buckler or Target Shield)

Баклер – это маленький круглый щит из дерева или металла, который прикрепляется к предплечью. Его могут без поправок к атакам носить лучники и арбалетчики.
Из-за маленького размера (примерно фут (0,3048 м) в диаметре) баклер может защитить только от одной атаки за раунд. Тот, кто использует баклер, может указать, против какой атаки он будет его применять, но он должен сказать это до бросков на атаку. Тогда класс брони персонажа улучшится на 1 (более, если щит магический) против этой конкретной атаки.
Примечание: Баклеры не должны считаться за полные щиты при определении класса брони персонажа; такой щит – скорее специальный предмет, который дает дополнительную защиту против одной атаки за раунд.

Маленький щит (Small Shield)

Маленький щит обычно круглый; его носят на предплечье, придерживая рукой, на которую он надет. Его легкий вес, сравнимый с весом среднего щита, позволяет нести в занятой щитом руке еще что-нибудь, кроме оружия.
Маленький щит (обычно два фута (0,6096 м) в диаметре) может быть использован для защиты от двух атак спереди по выбору носящего его человека. Как и в случае с баклером, носящий должен определиться, против каких атак он будет его использовать, причем до бросков на атаку.
Примечание: Как и баклер, маленький щит должен считаться специальным предметом для защиты, а не как вещь, которая глобально улучшает класс брони.

Средний щит (Medium Shield)

Средний щит носят так же, как и малый. Но его больший вес не позволяет нести в руке со щитом никаких других предметов. Средние щиты обычно делают из металла, примерно 3-4 фута (0,9144 - 1,2192 м) в диаметре; они могут быть любой форму, от круглой до квадратной или даже формы крыльев дракона. Обычный средний щит представляет собой треугольник со скругленным и немного вытянутым нижним углом.
Со средним щитом персонаж может защититься против любого числа атак спереди и сбоку за раунд. В этом случае персонаж получает +1 бонус к AC (не учитывая магических бонусов) за весь AC в целом, хотя такой бонус не учитывается при атаках сзади.

Башенный щит (Body\Kite\Tower Shield)

Башенный щит – это массивный металлический или деревянный щит, размером от подбородка до ступни. Его крепко держат рукой во все время боя. То есть рука со щитом может только держать щит. Щит в высоту примерно метр восемьдесят (6 футов); он улучшает AC на 1 против простых атак и на 2 против атак издали. Как и в случае со всеми щитами, он защищает только от атак спереди и сбоку. Так как такой щит очень тяжел, ДМ может решить начать использовать какую-нибудь дополнительную систему нагрузок, чтобы предотвратить избыточное использование таких щитов в кампании.

Шлемы (Helms)

Описание: Шлемы – это часть стандартной защиты воина. Если персонаж прислушивается, шлем рекомендуется снять.
Полное руководство воина (The Complete Fighter's Handbook) предлагает опциональное правило для проверок Зрения и Слуха. Все шлемы ухудшают успех такой проверки на некоторое количество процентов. (Бросок на проверку Зрения или Слуха – это бросок 1d20 против Интеллекта или Мудрости, причем нужно выкинуть равное или меньшее значение для успеха. Но такая проверка не применяется, когда персонажи пытаются услышать что-то через двери – у такого случая есть свой спасбросок.) Обычно считается, что большие шлемы и шлемы, закрывающие лицо, в случае, если их носят вместе с пластинчатой броней, дают бонусы против дыхания дракона и заклинаний, которые могут ослепить глаза (секция обмундирования в *Полном руководстве воина (The Complete Fighter's Handbook)*).
Шлемы и воры: Воры получают штрафы при проверке слуха, если они носят шлем. Следующие рекомендации включают штрафы при проверке зрения и слуха. Если эти правила не используются, то проверки зрения игнорируются; для проверок слуха добавьте –5% штраф к умению вора Слышать шум (*Hear Noise*) за каждый –1 модификатор штрафа (то есть –3 дает –15% к проверке умения вора Слышать шум (*Hear Noise*)).

Шапка (Cap)
Шапка – это подбитая, кожаная или стальная маленькая шапочка, которую носят как плотно прилегающую шапку. Обычно такие шапки носят с подбитой, кожаной, проклепанной или незаметной броней, или с бронями легкого типа.
Зрение и слух: -1 штраф при проверках слуха; нет штрафов при проверке зрения.

Шлем-чепец (Coif)
Это шлем – подбитый кольчужный чепец. Он защищает шею и всю голову, за исключением лица. Обычно его носят или даже вшивают в качестве капюшона в кольчугу или подобные ей виды брони. Зачастую тяжеловооруженные рыцари носят кольчужный чепец под большим шлемом; это делается для того, чтобы иметь возможность снять большой шлем на некоторое время для того, чтобы осмотреть окрестность.
Зрение и слух: Штрафы такие же, как и в случае шлема-шапки. Если поверх носят большой шлем, применяются штрафы только для большого шлема, а для чепца игнорируются.

Шлем с открытым лицом
Этот вид шлема, открывающий лицо, сделанный из укрепленной кожи или металла, защищает большую часть головы, включая лицо и шею. Такие шлемы обычно предоставляют защиту и для носа (эта часть шлема называется *nasal* – “носовая”). Такие шлемы популярны среди офицеров и главарей; их обычно носят с бандитской или кольчужной бронями.
Зрение и слух: -1 штраф при проверке зрения, -2 при проверке слуха (такие шлемы закрывают и уши, за исключением, возможно, лишь маленькой дырочки).

Шлем, закрывающий лицо
Эти шлемы отличаются от шлемов, открывающих лицо, лишь пластиной с дырками, которая закрывает лицо. Такие шлемы обычно носят офицеры и сержанты. Обычно их носят с пластинчатой броней.
Зрение и слух: Когда пластина, закрывающая лицо, поднята, штрафы идентичны шлему с открытым лицом. С закрытым лицом носящий получает –2 штраф к проверкам зрения и –3 к проверкам слуха.

Большой (Великий) шлем
Great Helm
A great helm is any massive metal helm that covers the entire head, including the neck and often the upper shoulders. The only gaps in the protection are found in the narrow slits that allow limited vision, and some small

holes to permit breathing. The visor is not normally removable.

It is rare to find a great helm used with armor lighter than banded mail. Great helms are most often found in combination with plate mail or heavier armor.

Vision and Hearing: -3 penalty to Vision checks; -4 penalty to Hearing checks.